SNSP-5P-NOE

CHAMPIONSHIP POOL



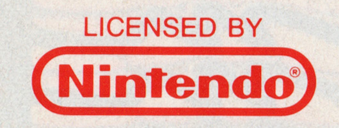
Spielanleitung

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

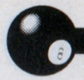


HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !

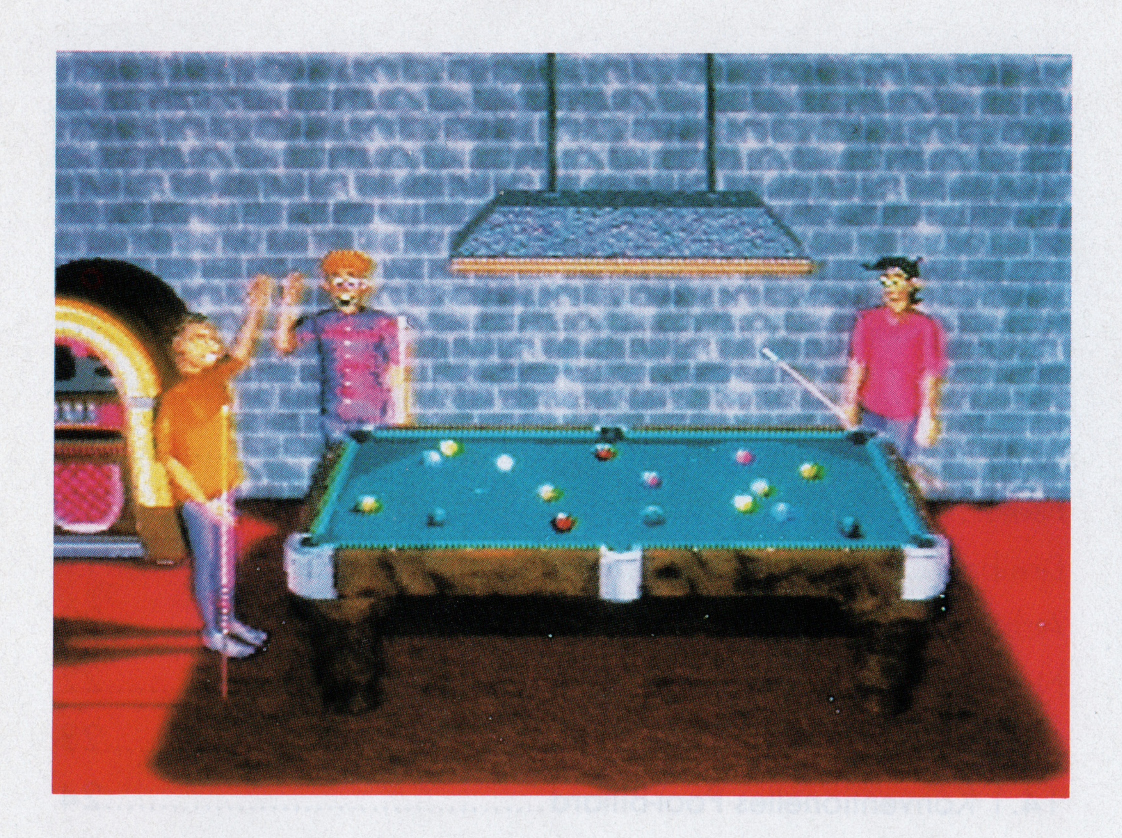




DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.



INHALT



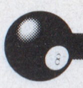
Sortware Toolworks Inc. dankt folgenden Mitarbeitern der Bitmasters Inc. für ihre Beiträge zu diesem Spiel:

Spieldesign und Programmierung
Franz Lanzinger, David O'Riva

Graphik und Animation
Greg Hancock, Merlin

Musik
Jerry Gerber

Soundeffekte
L. H. Rudis

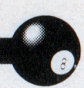


STARTEN DES SPIELS

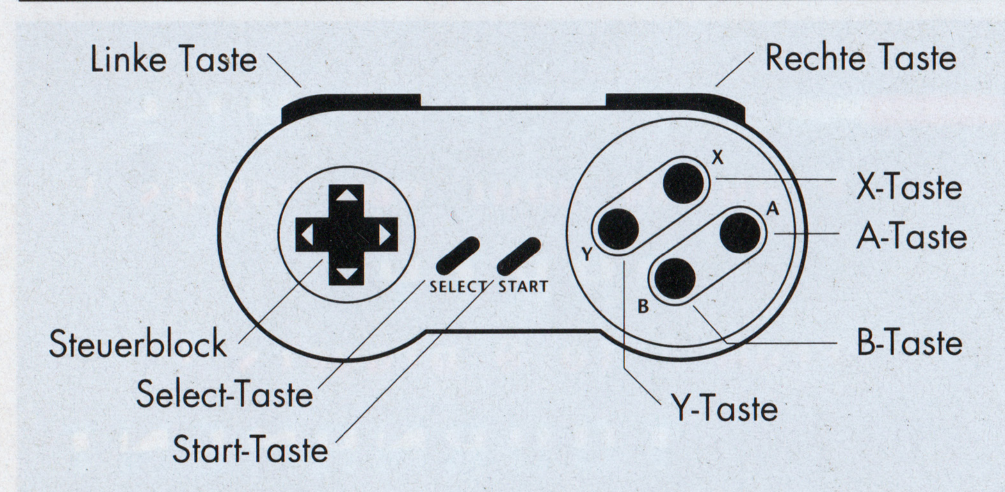


1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Super Nintendo Entertainment System® (Super NES) ausgeschaltet ist.
2. Legen Sie Ihr **Championship Pool** Spielpaket in Ihr Super NES ein.
3. Schalten Sie das Super NES ein.
4. Drücken Sie im Titelbildschirm auf **Start**, um zum Hauptmenü zu gelangen.
5. Wählen Sie mit dem Steuerblock eine Option, und drücken Sie dann **A**.

Hinweis: Falls Sie auf einen unbekannten Billardausdruck stoßen, schauen Sie bitte im Glossar nach.

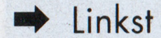


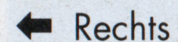
SPIELSTEUERUNGEN

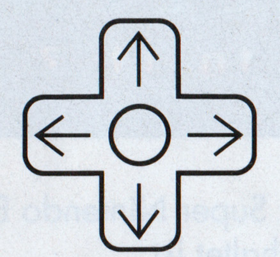


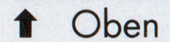
STEUERBLOCK

Richten Sie während des Spiels Ihren Stoß wie folgt aus:









➡ Linkst

⬅ Rechts

⬆ Oben

⬇ Unten

Auf vielen Bildschirmen, wie z. **B**. den Menüs, ist der Cursor ein Queue. Drücken Sie zuerst auf den Steuerblock, um auf eine Auswahl zu zeigen, und dann auf **A**. Siehe Benutzen von Menüs.

TASTEN

Start Öffnen des Spielmenüs und des Menüs *Spielsteuerungen*

Select Öffnen des *Power-Bildschirms* (Stärke)

A Aktionstaste. Drücken Sie während einem Spiel **A**, um die Phantomkugel zu aktivieren. Haben Sie das

Queue gerichtet, drücken Sie nochmals **A**, um die Stoßkugel zu stoßen.

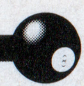
B Zieltaste. Halten Sie, bevor Sie die Stoßkugel stoßen, **B** gedrückt, und benutzen Sie den Steuerblock, um den Stoß mit der Phantomkugel zu zielen. Sie können **B** auch gedrückt halten, um den Cursor zu beschleunigen.

X Kugelplazierungstaste. Diese Taste wird benutzt, um die Stoßkugel für eine "Kugel in der Hand" oder eine beliebige Kugel im Freistil zu plazieren. Bewegen Sie zuerst den Cursor über die Kugel, und drücken Sie dann auf **X**, um sie aufzuheben. Bewegen Sie die Kugel, und drücken Sie dann wieder auf **X**, um sie niederzulegen. Sie können durch Drücken der **X**-Taste auch einen Stoß ansagen. Zeigen Sie dazu zuerst auf die Kugel, und drücken Sie **X**, und zeigen Sie anschließend auf das gewünschte Loch, und drücken Sie erneut auf **X**.

Y Nahaufnahmetaste. Drücken Sie vor dem Stoß auf **Y**, um eine Nahaufnahme des Pool-Tisches von oben zu sehen. Drücken Sie nochmals **Y**, um eine Nahaufnahme des Tisches aus einem bestimmten Winkel zu sehen. (Wenn Sie **Y** während eines Stoßes drücken, wird die Phantomkugel gestoppt.)

Rechts Rotiert in gewinkelter Nahaufname um den Tisch. In der Überkopfansicht kann durch Drücken des Steuerblocks nach rechts die Phantomkugel beschleunigt werden.

Links Rotiert in gewinkelter Nahaufnahme um den Tisch. In der Überkopfansicht kann durch Drücken des Steuerblocks nach links die Phantomkugel verlangsamt werden.



BENUTZEN DER MENÜS

Im Championship Pool benutzen Sie Menüs, um Spieloptionen und Spezialfunktionen zu wählen.

MAIN MENU (HAUPTMENÜ)

Benutzen Sie das Hauptmenü, um ein Spiel wie folgt zu wählen:

1. Drücken Sie **A**, um das Hauptmenü zu öffnen.

2. Drücken Sie ⬇ und ⬆, um eine der vier folgenden Optionen zu wählen:

Freestyle (Freistil) – Machen Sie Ihre eigenen Spiele! Benutzen Sie **X**, um Kugeln für ein einmaliges Spiel in die Löcher zu stoßen, oder um die Kugeln für einen Trickstoß irgendwo auf dem Tisch zu plazieren.

Party (Gruppenspiel) – Bis zu acht Spieler können sich zusammen bei einem Spiel mit Spaß und speziellen Spielfunktionen vergnügen.

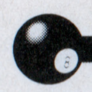
Tournament (Turnier) – Qualifizieren Sie sich im Acht- oder Neunball, und nehmen Sie an der Weltmeisterschaft teil.

Challenge (Herausforderung) – Ausgezeichnet geeignet für Einzelspieler, die sich in sechs verschiedenen Spielen üben und ihr Können z. B. beim Schießen, bei Geschwindigkeits- und Genauigkeitsübungen sowie beim Anspielen testen wollen.

3. Drücken Sie **A**, und eine Liste der für diese Option zur Verfügung stehenden Spiele erscheint.

4. Drücken Sie ⬇ und ⬆, um ein Spiel zu wählen, und dann **A**, um das Spiel zu spielen.

Hinweis: Drücken Sie gegebenenfalls auf ⬇ und ⬆ und dann auf ***A****, um Kopf oder Zahl zu wählen.*



FREESTYLE (FREISTIL)
Freistil bedeutet, daß Sie über einen eigenen Pool-Tisch verfügen, auf dem Sie Spiele erfinden, Regeln festlegen und Trickstöße üben können. Hier sind einige Ideen:

• Drücken Sie **X**, und legen Sie die Kugeln in das Triangel oder bewegen Sie sie. Drücken Sie nochmals **X**, um sie abzuräumen oder zu plazieren. Auf diese Weise können Sie besondere Eröffnungssituationen oder Trickstöße, wie z. B. vier in einer Reihe, aufstellen.

• Drücken Sie im Ansichtsfenster des **Freistil-Pool-Tisches** die **Start-Taste**, um das Menü *Freistil* zu öffnen und folgende Optionen zu wählen:

Set Spin (Effet bestimmen) – Geben Sie Ihrer Stoßkugel einen Effet. Siehe *Spezialfunktionen*.

Help (Hilfe) – Benutzen Sie die Online-Hilfe. Wählen Sie mit dem Steuerblock ein Hilfe-Stichwort, und drücken Sie **A**. Haben Sie die entsprechende Information gelesen, drücken Sie nochmals auf **A**, um weiterspielen zu können.

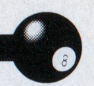
Jukebox (Musikbox) – Wählen Sie mit dem Steuerblock ein Lied, oder schalten Sie die Musik aus, und drücken Sie dann auf **A**.

Undo (Rückgängig) – Macht den letzten Stoß rückgängig, so daß Sie es nochmals versuchen können.

Instant Replay (Sofortwiederholung) – Zeigt Ihren letzten Stoß in Normalgeschwindgkeit, Zeitlupe oder rückwärts. Siehe *Spezialfunktionen*.

Spot Balls (Kugeln ins Spiel bringen) – Wählen Sie mit dem Steuerblock eine Option, und drücken Sie dann **A**.

Rack Em (Aufstellung) – Wählen Sie mit dem Steuerblock eine der aufgelisteten Grundaufstellungen, und drücken Sie dann **A**.



Back to Freestyle (Zurück zu Freistil) – Das aktuelle Spiel wird wieder aufgenommen.

Exit Freestyle (Freistil beenden) – Sie gehen zum Hauptmenü zurück und können dort eine andere Spieloption wählen.

GAME MENU (SPIELMENÜ)

Alle Spieloptionen (Party, Tournament, Challenge) werden gemäß den Regeln gespielt und haben ähnliche Menüs. In allen Fenstern können Sie auf die **Start**-Taste drücken, um das Spielmenü zu öffnen und folgende Optionen zu wählen:

Game control (Spielsteuerung) – Drücken Sie auf **Start**, um ein zweites Menü zu öffnen. Siehe *Game Control Menu*.

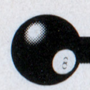
Set Spin (Effet bestimmen) – Geben Sie Ihrer Stoßkugel einen Effet. Siehe *Spezialfunktionen*.

Help (Hilfe) – Benutzen Sie die Online-Hilfe. Wählen Sie mit dem Steuerblock ein Hilfe-Stichwort, und drücken Sie **A**. Haben Sie die entsprechende Information gelesen, drücken Sie nochmals auf **A**, um weiterspielen zu können.

Jukebox (Musikbox) – Wählen Sie mit dem Steuerblock ein Lied, oder schalten Sie die Musik aus, und drücken Sie dann auf **A**.

Instant Replay (Sofortwiederholung) – Zeigt Ihren letzten Stoß in Normalgeschwindgkeit, Zeitlupe oder rückwärts. Siehe *Spezialfunktionen*.

Numbers (Nummern) – Wird in der Überkopfansicht benutzt, um die Nummern der Zielkugeln einzublenden oder zu verdecken. Nur die Nummern der relevanten Kugeln werden gezeigt, d. h. je nach Spiel und Ansage diejenigen der gestreiften oder der vollfarbigen Kugeln.



Never mind (Schon gut) – Kehren Sie zum aktuellen Spiel zurück.

Hinweis: Wird ein Spiel im ***Challenge****-Modus (Herausforderung) gespielt, ist es automatisch auch im Modus* ***Party*** *(Gruppenspiel). Üben Sie zuerst ein paar Stöße im Challenge-Modus, und beeindrucken Sie dann Ihre Freunde im Gruppenspiel.*

GAME CONTROL MENU (MENÜ SPIELSTEUERUNG)
Drücken Sie im **Party-**, **Tournament** oder **Challenge**-*Spielmenü* auf **Start**, um das Menü *Spielsteuerung* zu öffnen, in dem Sie folgende Optionen wählen können:

Scoreboard (Spielstandsanzeige) – Schauen Sie, wieviele Punkte Sie oder die anderen Spieler in diesem Spiel gemacht haben.

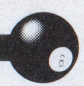
Special Actions (Spezielle Spielzüge) – Je nach Spiel, das Sie gerade spielen, können Sie bis zu sieben verschiedene Spielzüge aufrufen, wie z. B. **Push Shot** (Durchstoß), **Reject** (Ablehnen) und **Break** (Anstoß). Definitionen dieser speziellen Spielzüge lesen Sie bitte im Glossar nach.

Instant Win (Sofortiger Sieg) – Gönnen Sie sich einen Sieg (nur im **Party**-Modus).

Stalemate (Pattsituation) – Sagen Sie einfach Unentschieden (nur im **Party**- oder **Challenge**-Modus).

Abandon Game /Give up (Spiel abbrechen/Aufgeben) – Kehren Sie zum Hauptmenü zurück, und wählen Sie eine andere Spieloption.

Never Mind (Schon gut) – Kehren Sie zum aktuellen Spiel zurück.

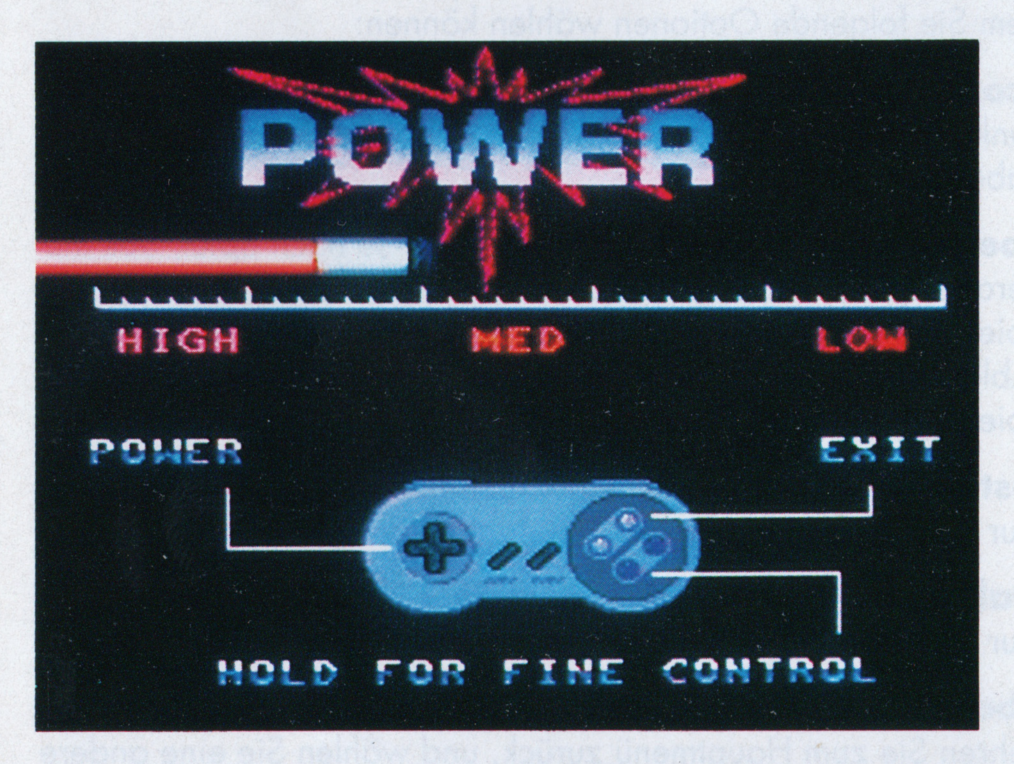


SPEZIALFUNKTIONEN

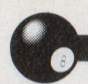
Championship Pool bietet die drei folgenden Spezialfunktionen, die im nachstehenden Abschnitt beschrieben werden: **Power** (Stärke), **Set Spin** (Effet bestimmen) und **Instant Replay** (Sofortwiederholung).

POWER (STÄRKE)

Wenn Sie den Pool-Tisch eingeblendet haben, können Sie jederzeit auf die **Select**-Taste drücken, um den Power-Bildschirm zu öffnen.



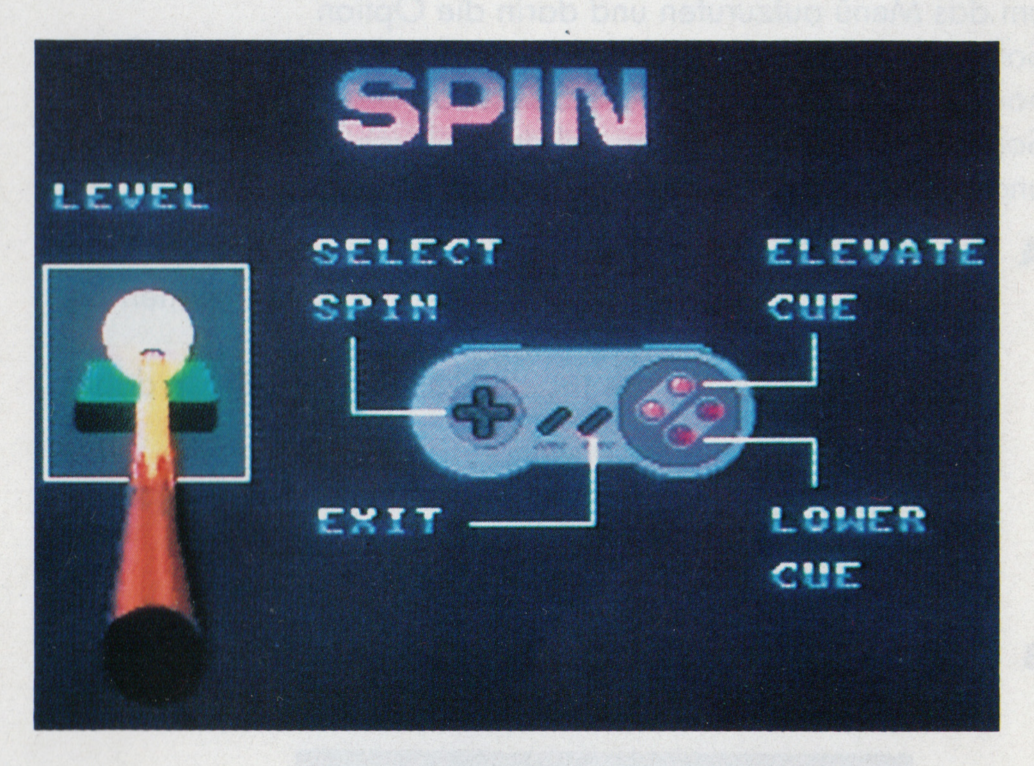
1. Drücken Sie ➡ und ⬅ zur Bestimmung der Stärke des Stoßes.
2. Halten Sie **B** gedrückt, und nehmen Sie mit dem Steuerblock die Feineinstellung der Stärke vor.
3. Drücken Sie auf **X** oder **Select**, um den Power-Bildschirm zu schließen und mit dem Spiel fortzufahren.



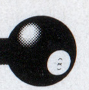
SET SPIN (EFFET BESTIMMEN)

Wenn Sie den Pool-Tisch eingeblendet haben, können Sie auch jederzeit den Effet Ihrer Stoßkugel wie folgt bestimmen:

1. Drücken **Sie Start**, um das *Spielmenü* zu öffnen.
2. Wählen Sie die Option **Set Spin**, und drücken Sie entweder **Start** oder **A**, um den Spin-Bildschirm zu öffnen.



3. Bestimmen Sie mit dem Steuerblock den Punkt, an dem das Queue die Stoßkugel treffen soll.
4. Drücken Sie **X**, um den Winkel des Queues zu vergrößern.
5. Drücken Sie **B**, um den Winkel des Queues zu verkleinern.
6. Drücken Sie **Start**, um den Spin-Bildschirm zu verlassen und mit dem Spiel fortzufahren.



Hinweis: Zur Ausführung eines Kopfstoßes heben Sie das Queue so hoch wie möglich und bewegen es dann auf eine Seite. Dadurch wird der Kugel ein so starker Effet gegeben, daß sie einen Bogen macht.

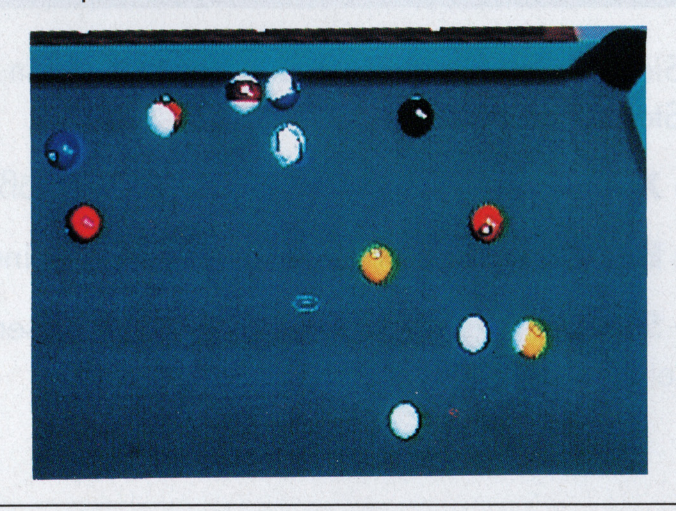
INSTANT REPLY (SOFORTWIEDERHOLUNG)

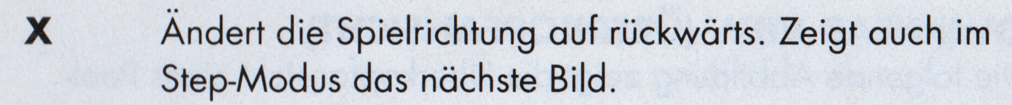
Sie können in jedem Spielmodus auf die **Start**-Taste drücken, um das Menü aufzurufen und darin die Option Sofortwiederholung zu wählen, wenn Sie Ihren letzten Stoß nochmals sehen möchten. Die Spielsteuerungen für die Sofortwiederholung werden auf dem Bildschirm eingeblendet und umfassen unter anderem:

A Drücken Sie zuerst auf **A**, um die Wiederholung zu starten. Durch nochmaliges Drücken von **A** können Sie dann die Geschwindigkeit der Wiederholung einstellen. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen dabei zur Verfügung:

Normal: läuft in Normalgeschwindigkeit
Slow (langsam): läuft achtmal langsamer
Step (Bild für Bild): Bild für Bild wird gezeigt

B Ändert die Spielrichtung auf vorwärts. Zeigt auch im Step-Modus das nächste Bild.



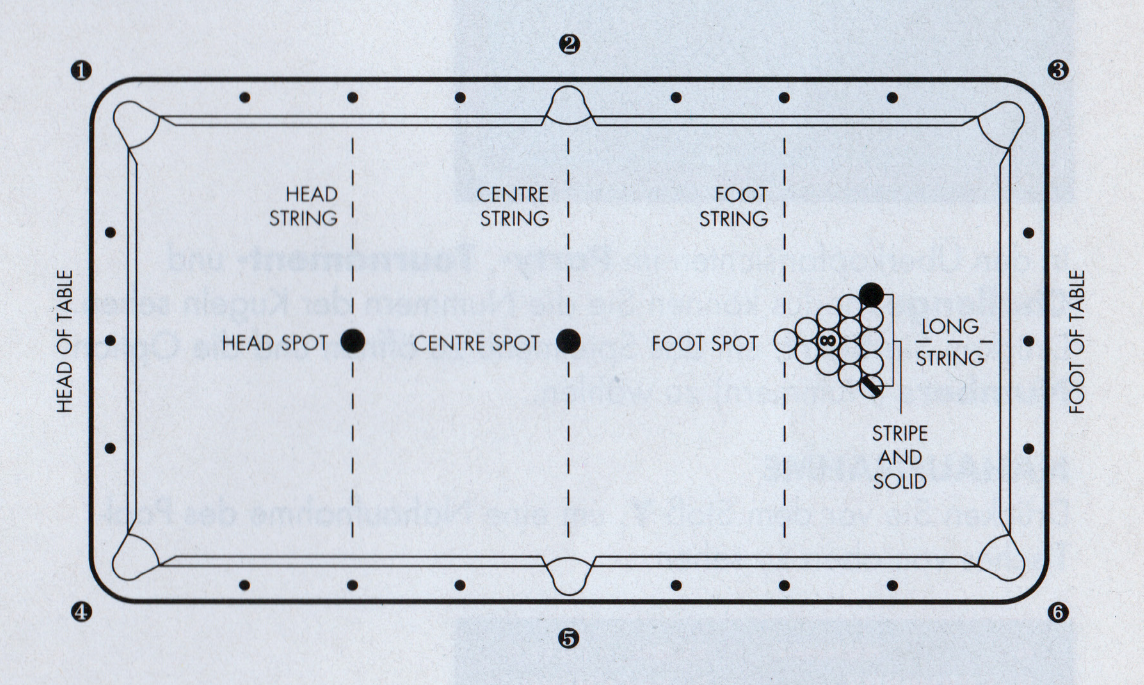


X Ändert die Spielrichtung auf rückwärts. Zeigt auch im Step-Modus das nächste Bild.

Select Spult zum Anfang des Stoßes zurück.

Start Das aktuelle Spiel wird wieder aufgenommen.

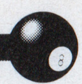
SPIELTISCH



Diese Abbildung zeigt den Standard-Pool-Tisch mit den sechs Löchern, die hier als Hilfe nummeriert sind.

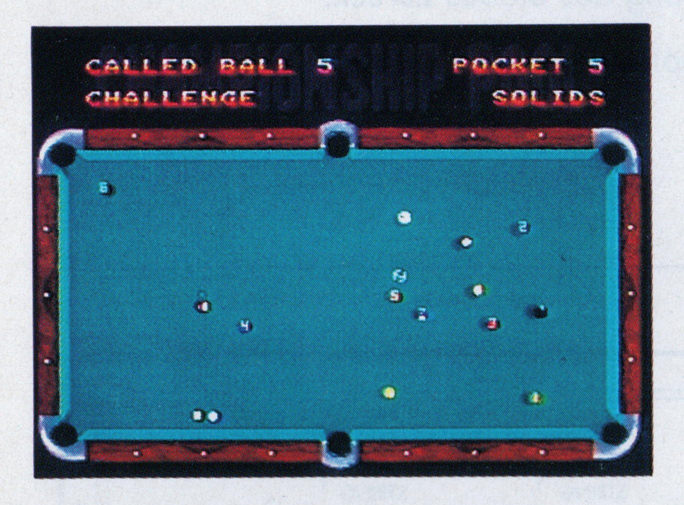
Definitionen der einzelnen Teile eines Pool-Tisches lesen Sie bitte im Glossar nach.

Hinweis: Die Spielfeldlinien sind nur imaginär und erscheinen nicht auf Ihrem Super NES-Bildschirm.



OVERHEAD VIEW (ÜBERKOPFANSICHT)

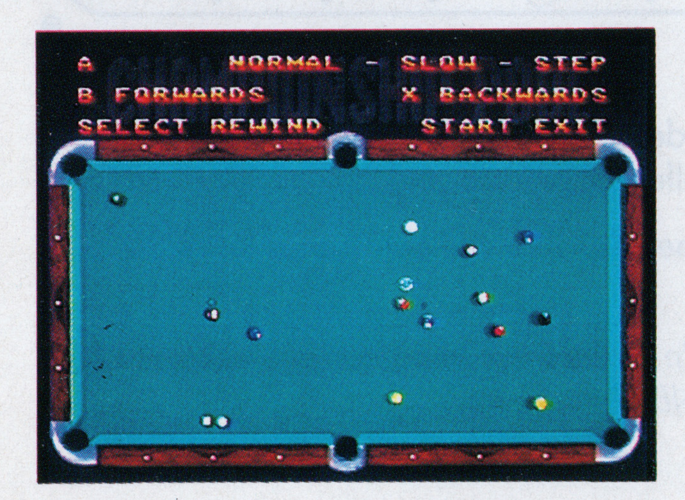
Die folgende Abbildung zeigt die Überkopfansicht eines Pool-Tisches.



In den Überkopfansichten im **Party-**, **Tournament-** und **Challenge**-Modus können Sie die Nummern der Kugeln sehen. Drücken Sie **Start**, um das Spielmenü zu öffnen und die Option **Numbers** (Nummern) zu wählen.

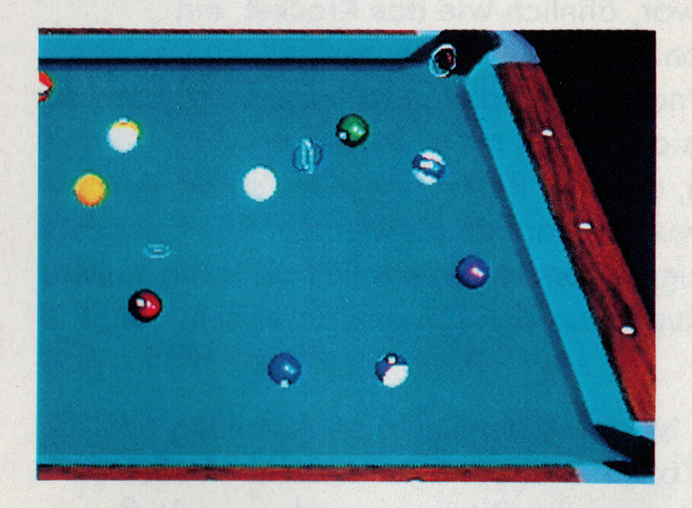
NAHAUFNAHME

Drücken Sie vor dem Stoß **Y**, um eine Nahaufnahme des Pool-Tisches von oben zu sehen.

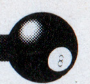




Drücken Sie nochmals **Y**, um eine gewinkelte Nahaufnahme zu sehen. In dieser Einstellung können Sie die obersten **Links**- oder **Rechts**-Tasten drücken, um den Tisch zu umrunden.



Hinweis: Haben Sie ***A*** *gedrückt, um die Phantomkugel zu aktivieren, wird diese durch Drücken der* ***Y****-Taste gestoppt und nicht eine Nahaufnahme eingeblendet.*

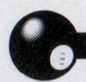


GESCHICHTE DES BILLARDS

Billard oder Pool gibt es schon seit dem 15. Jahrhundert. Der Vorläufer des Billards war, ähnlich wie das Krocket, ein Rasenspiel, das von Königen und Adligen gespielt wurde. Das gewöhnliche Volk übernahm das Spiel jedoch bald und brachte es nach drinnen, wo es auf einem mit grünem Tuch überzogenen Holztisch, das den Rasen darstellen sollte, gespielt wurde. Um den Tisch wurden Banden angebracht, die Flussufern ähnlich sein und die Kugeln vom Herunterfallen abhalten sollten. Stöße, bei denen die Kugeln an den Banden abprallen, nennt man Bandenstöße.

Der Ausdruck "Billard" ist wahrscheinlich eine Ableitung des französischen Wortes "billart", das "hölzener Stock" bedeutet. Statt mit den Schlaghämmern des Krockets wurde zum Stoßen der Kugeln eine Art Keulen benutzt, deren vorderes Ende sehr dick war und somit das Spiel besonders dann sehr erschwerte, wenn die Kugel nahe der Bande lag. Aus diesem Grund drehte man in einer solchen Situation die "Keule" um und spielte die Kugel mit dem Griff an, den man Queue (Schwanz) nannte. Dieser Name wurde später für die Stoßstöcke des Billards übernommen.

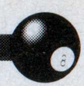
Es ist nicht genau bekannt, wie Billard in die Vereinigten Staaten kam, aber es wird angenommen, daß die holländischen und englischen Siedler es im 17. Jahrhundert auf diesen Kontinent brachten. Das Spiel hatte in den Kolonien großen Erfolg, und Berichten zufolge soll George Washington im Jahre 1748 ein Billard-Match gewonnen haben. Den Höhepunkt seines Erfolges erreichte das Billard während der Zeit des Bürgerkrieges, als in den Zeitungen über die neusten Billardergebnisse mehr berichtet wurde, als über die Kriegsgeschehnisse. Heute findet das Billard durch Spielszenen in Filmen und Romanen immer neue Anhänger, die in die



Billardclubs strömen, um dort ihr Geschick an dieser jahrhundertealten Spieltechnik zu üben.

Pool hat einen ständigen Kampf um Angesehenheit geführt. "Pool" bedeutet ursprünglich eingentlich kollektive Wette oder Einsatz, und genau diese Konnotation mit Wettpraktiken besudelte den Ruf dieses Spieles. Im 19. Jahrhundert war ein Billardzimmer ein Ort, an dem man Pferdewetten abgeben konnte. In diesen Wettsälen standen oft Billardtische, damit sich die Kunden zwischen den Rennen die Zeit vertreiben konnten. Und obwohl es klar war, daß gewisse zweifelhafte Aktivitäten eher aus dem Wettgeschäft als aus dem Billardspielen hervorgingen, wurden die beiden in den Köpfen der Menschen miteinander in Verbindung gesetzt.

Zum Glück hat aber das Billard wieder an Ansehen gewonnen. Heute wird in Billardclubs ein anspruchsvolles Publikum angesprochen, dem man qualitativ hochstehende Ausrüstungen sowie fachmännische Unterstützung anbietet. Männer und Frauen erfreuen sich wieder an dem Spiel der Könige und Königinnen.



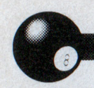
FEHLER

Obwohl die Strafe für Fehler je nach Spiel verschieden ist, gelten folgende Regeln für alle Fehler:

- Der aktuelle Spieler ist nicht mehr an der Reihe.
- Gibt der Spieler gerade einen Stoß ab, ist dieser ungültig, und versenkte Kugeln werden nicht gezählt.
- Kugeln werden nur gemäß den Regeln des entsprechenden Spiels wieder ins Spiel gebracht.

Folgende Fehler können unter anderem auftreten:

- Versenken der Stoßkugel (Scratch)
- Nicht Versenken einer Zielkugel
- Nach dem Kontakt wird die Bande weder von der Stoß- noch von der Zielkugel angespielt.
- Die erste angespielte Kugel ist nicht die korrekte Zielkugel.



DREIBALL

SPIELBESCHREIBUNG

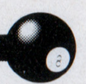
Wird mit der Stoßkugel und drei Zielkugeln gespielt.

ZIEL

Der Spieler mit der tiefsten Punktzahl gewinnt.

REGELN

- Der erste Spieler spielt irgendeine der drei auf dem Fußpunkt plazierten Kugeln an.
- Die Spieler müssen die Stöße nicht ansagen.
- Versenken Sie die Stoßkugel, steigt Ihr Punktestand an, und Sie müssen alle Kugeln, die bei diesem Stoß versenkt wurden, wieder ins Spiel bringen und nochmals stoßen.
- Versenken Sie keine Kugel, steigt Ihr Punktestand an, und Sie müssen nochmals stoßen.



ACHTBALL

SPIELBESCHREIBUNG

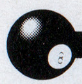
Achtball wird mit der Stoßkugel und 15 Zielkugeln gespielt. Die schwarze Kugel mit der Nummer 8 ist die Spielkugel. Der eine Spieler muß alle vollfarbigen (1-7) und der andere alle gestreiften Kugeln (9-15) abräumen. Hat einer alle seine Kugeln abgeräumt, muß er die Kugel mit der Nummer 8 versenken, um zu gewinnen.

ZIEL

Der Spieler, der rechtmäßig die Kugel 8 versenkt, gewinnt.

REGELN

- Alle Stöße müssen angesagt werden (d. h. es muß angegeben werden, welche Kugel in welches Loch gespielt wird).
- Der erste Spieler muß beim Anstoß entweder eine Kugel versenken oder mindestens vier numerierte Kugeln an die Bande spielen (offener Anstoß). Geschieht dies nicht, ist das ein Fehler. Der nächste Spieler kann dann entweder einen neuen Anstoß vornehmen oder die Kugeln so übernehmen, wie sie liegen.
- Wird die Stoßkugel bei einem rechtmäßigen Anstoß versenkt, sind die abgeräumten Kugeln gültig, dem Spieler wird jedoch ein Fehler angerechnet, und das Spiel geht hinter der Kopflinie mit dem nächsten Spieler weiter, der die Stoßkugel neu plazieren darf.
- Bei einem Fehler oder Scratch (oft beim Anstoß) darf der nächste Spieler die Stoßkugel irgendwo auf dem Tisch plazieren (Kugel in der Hand).
- Wird die Kugel mit der Nummer 8 beim Anstoß versenkt, wird sie wieder ins Spiel gebracht.



- Der Spieler, der die erste Kugel versenkt, kann wählen, ob er mit den vollfarbigen oder gestreiften Kugeln spielen will.

- Nach der Wahl der vollfarbigen oder gestreiften Kugeln muß die gewählte Kugel zuerst angestoßen werden.

- Ein Spieler spielt so lange weiter, bis er ein Loch verfehlt oder einen Fehler begeht. Der Spieler, der die Kugel 8 rechtmäßig versenkt, gewinnt.

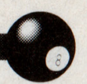
- Das Spiel ist verloren, wenn:

– beim Versenken der Kugel 8 ein Fehler begangen wird;

– die Kugel 8 zusammen mit der letzten Zielkugel versenkt wird;

– die Kugel 8 nicht in das Loch versenkt wird, das angesagt wurde;

– die Kugel 8 vor der letzten Zielkugel versenkt wird.



NEUNBALL

SPIELBESCHREIBUNG

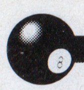
Neunball wird mit neun numerierten Kugeln und der Stoßkugel gespielt. Bei jedem Stoß muß die Kugel mit der niedrigsten Nummer zuerst getroffen werden, jedoch müssen die Kugeln nicht in einer bestimmten Reihenfolge abgeräumt werden. Ein Spieler spielt so lange weiter, bis er eine Kugel verfehlt, einen Fehler begeht oder das Spiel mit dem Versenken der Kugel 9 gewinnt.

ZIEL

Der Spieler, der die Kugel 9 rechtmäßig versenkt, gewinnt.

REGELN

- Beim Anstoß muß zuerst die Kugel 1 getroffen und dann entweder eine Kugel versenkt oder mindestens vier an die Bande gespielt werden, um einen Fehler zu vermeiden.
- Bei einem Fehler oder Scratch darf der nächste Spieler die Stoßkugel irgendwo auf dem Tisch plazieren (Kugel in der Hand).
- Ist die erste Kugel, die getroffen wird, nicht diejenige mit der niedrigsten Nummer, ist das ein Fehler.
- Jeder Spieler, der in drei aufeinanderfolgenden Stößen drei Fehler macht, verliert das Spiel.
- Ein Spieler gewinnt, wenn er die Kugel 9 rechtmäßig versenkt oder der andere durch zuviele Fehler ausscheidet.



ZEHNBALL

SPIELBESCHREIBUNG

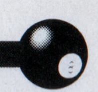
Zehnball ist eine Variation von Neunball und wird statt mit neun mit zehn Kugeln gespielt.

ZIEL

Der Spieler, der die Kugel 10 rechtmäßig versenkt, gewinnt.

REGELN

- Bei einem gültigen Anstoß muß die Stoßkugel zuerst die Kugel mit der niedrigsten Nummer treffen. Daraufhin muß entweder eine Kugel versenkt oder die Bande mit einer beliebigen Kugel angespielt werden.
- Ein Spieler ist so lange an der Reihe, bis er ein Loch verfehlt.
- Nach dem Versenken einer Kugel muß der Spieler nochmals stoßen.
- Begeht ein Spieler nacheinander drei Fehler, verliert er das Spiel.



14.1 KONVENTIONELLES POOL-BILLARD

SPIELBESCHREIBUNG

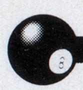
Jeder Spieler muß sowohl die Kugel wie auch das Loch ansagen. Für jede korrekt angesagte und rechtmäßig versenkte Kugel bekommt er einen Punkt. Ein Spieler kann so lange weiterspielen, bis er ein Loch verfehlt oder einen Fehler begeht.

ZIEL

Der erste Spieler, der zuerst eine festgelegte Anzahl Punkte erreicht (15, 25, 50, 100 oder 150), gewinnt.

REGELN

- Der erste Spieler muß entweder ansagen, welche Kugel versenkt wird, oder die Stoßkugel so stoßen, daß sie zuerst die Zielkugeln und dann die Bande berührt und darüber hinaus zwei Zielkugeln an die Bande spielt. Gelingt ihm das nicht, bekommt er zwei Strafpunkte.
- Berührt ein Spieler eine Kugel, die sich bewegt, bekommt er 16 Strafpunkte.
- Unrechtmäßig versenkte Kugeln werden ohne Strafe wieder ins Spiel gebracht.
- Ein Spieler, der bei drei aufeinanderfolgenden Stößen einen Fehler begeht, bekommt 15 Strafpunkte. Die Fehleranzeige ist danach wieder auf Null.



ROTATION

SPIELBESCHREIBUNG

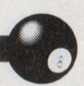
Die Punkte für eine Kugel entsprechen ihrer jeweiligen Nummer. Die Kugel mit der niedrigsten Nummer muß zuerst getroffen werden.

ZIEL

Der Spieler, der die meisten Punkte erreicht, gewinnt.

REGELN

- Die Stoßkugel muß die Zielkugel mit der niedrigsten Nummer zuerst berühren. Jede gültig versenkte Kugel zählt.
- Die Stöße müssen nicht angesagt werden.
- Ein Spieler ist so lange an der Reihe, bis er ein Loch verfehlt oder einen Fehler begeht.
- Nach drei aufeinanderfolgenden Fehlern ist das Spiel verloren.



FÜNFZEHNBALL

SPIELBESCHREIBUNG

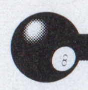
Bei diesem Spiel muß der Spieler weder die Kugel noch das Loch ansagen. Die Punkte, die gemacht werden, entsprechen der Nummer auf der versenkten Kugel.

ZIEL

Der Spieler mit den meisten Punkten (d. h. normalerweise der, der die hochnumerierten Kugeln abräumt) gewinnt.

REGELN

- Ein Spieler ist so lange an der Reihe, bis er ein Loch verfehlt.
- Nach dem Anstoß muß die Stoßkugel eine Zielkugel treffen und diese entweder versenken oder selbst die Bande berühren.



ELEMENTARES POOL-BILLARD

SPIELBESCHREIBUNG

Das elementare Pool-Billard ist eine Kombination aus dem konventionellen Pool-Billard und Fünfzehnball. Der Spieler muß hier wie beim konventionellen Billard die Kugel ansagen, jedoch braucht er dies für das Loch nicht zu tun. Jede versenkte Kugel gibt einen Punkt.

ZIEL

Der Spieler, der zuerst acht Kugeln versenkt, gewinnt.

REGELN

- Ein Spieler ist so lange an der Reihe, bis er ein Loch verfehlt.
- Die Spieler müssen die Kugel, nicht jedoch das Loch ansagen.



CHANCENGLEICHHEIT

SPIELBESCHREIBUNG

In diesem Spiel gibt es eine bestimmte Anzahl Runden (1, 3, 5, 7 oder 10) mit einer Maximalpunktzahl von 20 Punkten pro Runde. Ein Spieler ist so lange an der Reihe, bis er ein Loch verfehlt, einen Fehler begeht oder die maximale Punktzahl der erlaubten Kugeln pro Runde erreicht hat.

ZIEL

Der Spieler, der nach einer festgelegten Anzahl von Runden am meisten Punkte hat, gewinnt.

REGELN

- Ein Spieler kann jede beliebige Kugel stoßen, muß jedoch diese sowie das Loch ansagen.
- Zusätzlich versenkte Kugeln geben auch Punkte.
- Ein Spieler ist so lange an der Reihe, bis er ein Loch verfehlt.
- Die Stoßreihenfolge hängt von der Punktzahl der vorigen Runde ab. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl spielt zuerst. Steht das Spiel unentschieden, wird dieselbe Reihenfolge beibehalten.
- Steht das Spiel am Ende einer bestimmten Anzahl von Runden unentschieden, bestimmt "plötzlicher Tod" den Sieger des Spieles.



KOPF AB

SPIELBESCHREIBUNG

"Kopf ab" oder "Ausscheidung" ist das ideale Spiel, wenn eine ungerade Anzahl Spieler spielen wollen. Es handelt sich dabei um ein sehr schnelles Spiel mit äußerst einfachen Regeln. Das Ziel besteht darin, der letzte Spieler mit Kugeln auf dem Tisch zu sein.

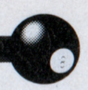
ZIEL

Der Spieler, der als erster die Kugeln seiner Gegenspieler abräumt, gewinnt.

Hinweis: Die folgenden Regeln sind nur zu Ihrer Information. In "Championship Pool" ist "Kopf ab" ein Freistil-Spiel, bei dem alles erlaubt ist!

REGELN

- Die Spieler bestimmen vor Spielbeginn, ob Stöße angesagt werden müßen oder nicht.
- Jedem Spieler werden Kugeln in einer Reihe zugeteilt.
- Die Stoßkugel muß zuerst die Zielkugel eines Gegenspielers berühren.
- Versenkt ein Spieler Kugeln eines Gegenspielers unrechtmäßig, werden diese wieder ins Spiel gebracht. Versenkt er jedoch fälschlicherweise seine eigenen Kugeln, bleiben diese im Loch.
- Wird die letzte Kugel eines Spielers versenkt, scheidet dieser aus.



GESCHWINDIGKEITSPOOL

SPIELBESCHREIBUNG

Beim Geschwindigkeitspool muß der Spieler weder die Kugel noch das Loch ansagen. Punkte werden basierend auf der für das Versenken der Kugeln benötigten Zeit gemacht.

ZIEL

Der Spieler, der alle 15 Kugeln am schnellsten abräumt, gewinnt. Im Challenge-Modus spielen Sie gegen die Uhr.

REGELN

- Jeder Spieler spielt so lange, bis alle Kugeln versenkt sind.
- Wird die Stoßkugel versenkt, wird diese hinter der Kopflinie wieder ins Spiel gebracht, und es wird weitergespielt.



GLOSSAR DER BILLARD-AUSDRÜCKE

Kugel in der Hand: Die Stoßkugel kann irgendwo auf dem Tisch plaziert werden.

Bandenstoß: Stoß, bei dem die Zielkugel an einer Bande abprallt, bevor sie versenkt wird.

Anstoß: Der erste Stoß des Spiels.

Sicherheitsstoß ansagen: Eine Kugel wird so plaziert, daß der nächste Spieler einen Fehler begehen muß.

Stoß ansagen: Stoß, bei dem der Spieler im voraus angeben muß, welche Kugel in welches Loch gespielt wird.

Mittelpunkt: Der genaue Mittelpunkt der Spielebene.

Mittellinie: Eine imaginäre Marikierungslinie zwischen Loch 2 und Loch 5, die durch den Mittelpunkt läuft.

Kombination: Die Stoßkugel stößt eine Zielkugel an eine andere Kugel, um den Stoß auszuführen.

Punkt: Ein Punkt oder erfolgreicher Stoß.

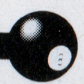
Queue: Hölzener Stab, der für das Stoßen der Stoßkugel benutzt wird.

Stoßkugel: Weiße, nicht numerierte Kugel, die vom Queue gestoßen wird.

Bande: Mit Tuch bespannter Gummi, der in den Holzrahmen um den Tisch eingelassen ist.

Geschnittener Stoß: Stoß, bei dem die Stoßkugel die Zielkugel in einem Winkel abspielt.

Karos: Markierungen auf der Tischumrandung, die als Ziel- oder Referenzpunkte benutzt werden.



Englisch: Effet, der der Stoßkugel gegeben wird, indem sie bewußt nicht in der Mitte angestoßen wird. Wird gebraucht, um die Stoß- oder Zielkugel in eine andere Richtung rollen zu lassen.

Fuß des Tisches: Das Ende des Billard-Tisches, wo die Kugeln am Spielanfang aufgelegt werden.

Fußpunkt: Der Schnittpunkt der imaginären Markierungslinien am Fußende des Tisches.

Fußlinie: Imaginäre Markierungslinie zwischen den fünften Karos der Längsseite des Tisches, die durch den Fußpunkt geht.

Fehler: Regelwidrigkeit, die normalerweise bestraft wird.

Spielkugel: Kugel, bei deren Versenkung das Spiel entschieden wird.

Kopf des Tisches: Das Tischende, von dem aus der Anstoß ausgeführt wird.

Kopfpunkt: Der Schnittpunkt der imaginären Markierungslinien am Kopfende des Tisches.

Kopflinie: Imaginäre Markierungslinie zwischen den zweiten Karos der Längsseite des Tisches, die durch den Kopfpunkt geht.

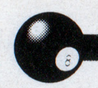
Runde: Zeit, während der ein Spieler an der Reihe ist.

Kuß: Berührung zwischen zwei Kugeln.

Kopfstoß: Anwendung eines extremen Englisch (Effet) auf die Stoßkugel durch das Heben des Queue-Endes. Benutzen Sie dazu im Super NES den Spin-Bildschirm.

Fehlstoß: Stoßkugel wird vom Queue nicht richtig gestoßen.

Zielkugel: Jede bei einem Stoß angesagte Kugel mit Ausnahme der Stoßkugel.



Offener Anstoß: Voraussetzung in einigen Spielen, bei denen beim Anstoß vier Zielkugeln an die Bande gespielt werden müssen.

Paß nach Fehler: Nach einem Fehler übernimmt der nächste Spieler das Spiel.

Paß nach Durchstoß: Ausführung eines Durchstoßes und Spielübergabe an den nächsten Spieler.

Versenkt: Eine Kugel wurde in ein Loch gespielt.

Loch: Auf einem Pool-Tisch gibt es sechs Löcher, in die die Kugeln gestoßen werden.

Position: Punkt, auf dem die Stoßkugel nach einem Stoß zu liegen kommt.

Durchstoß: Die Queuespitze berührt die Stoßkugel länger als den bei einem gültigen Stoß erlaubten Sekundenbruchteil.

Triangel: Dreieckiges Gerät, mit dem die Kugeln vor dem Anstoß positioniert werden.

Ablehnen und anstoßen: In gewissen Spielen können die Kugeln neu aufgestellt und nochmals angestoßen werden.

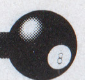
Ablehnen und paßen: Anstoß ablehnen und dem nächsten Spieler überlassen.

Serie: Gesamte, in einer Runde erzielte Punktzahl.

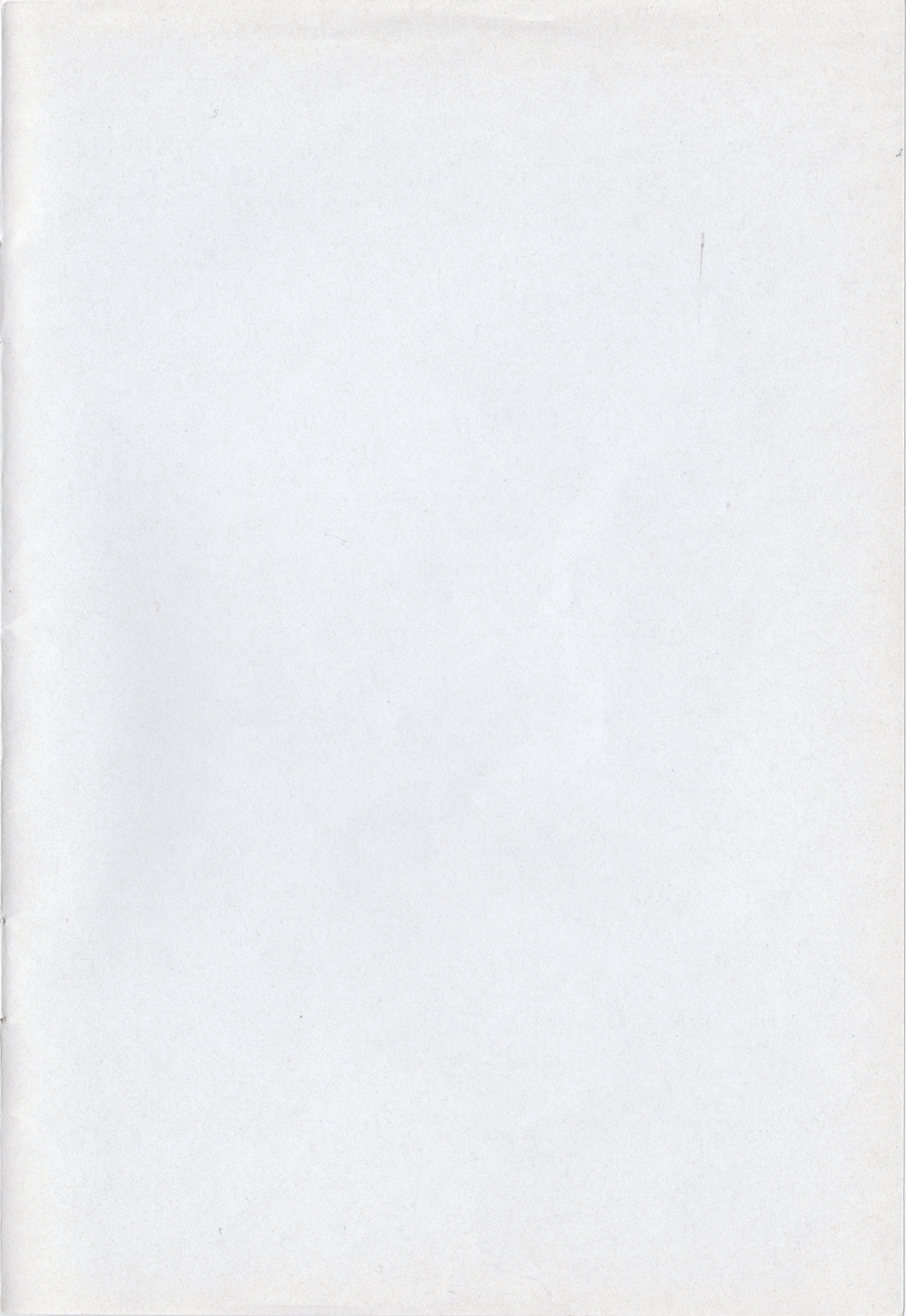
Scratch: Stoß, bei dem die Stoßkugel versenkt wird.

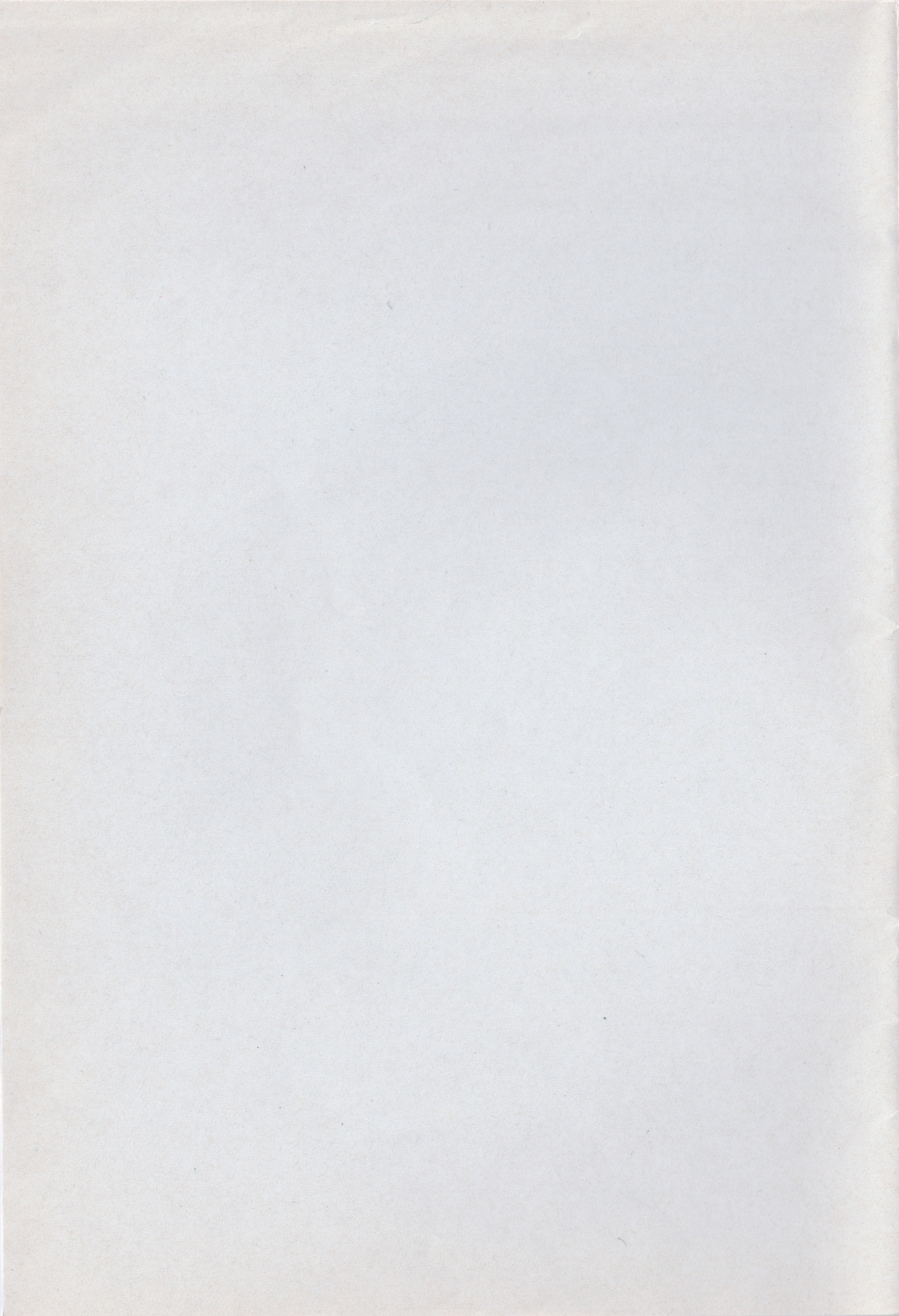
Stoß: Beginnt, wenn das Queue die Stoßkugel berührt, und endet, wenn alle Kugeln zum Stillstand gekommen sind.

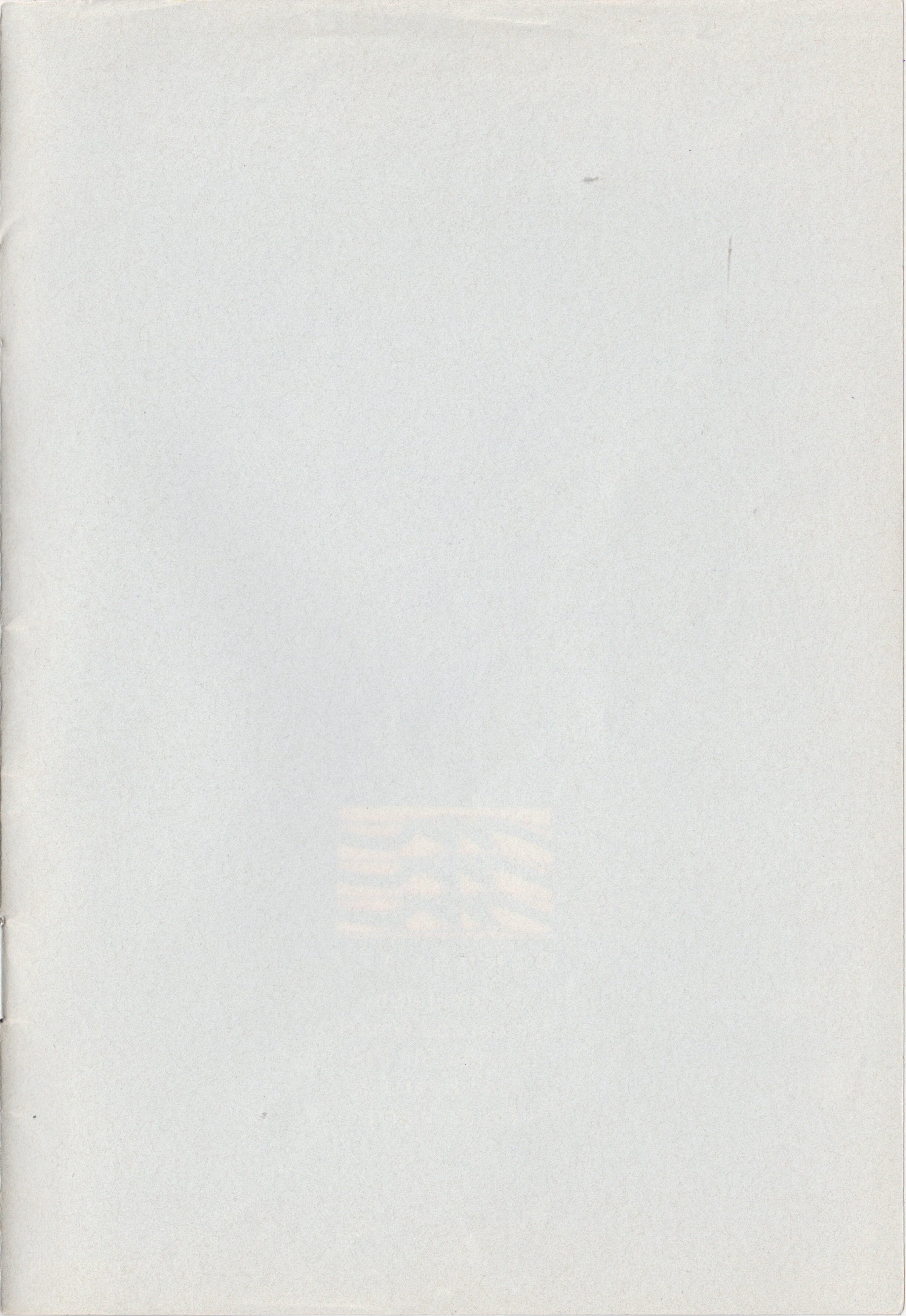
Kugeln ins Spiel bringen: Versenkte Kugeln werden auf einen bestimmten Platz auf dem Tisch zurückgelegt und können wieder gespielt werden.



Kugeln in die Küche bringen: Kugeln hinter der Kopflinie wieder ins Spiel bringen.









Distributed by
Mindscape GmbH
Daimler Str 10A
4044 Kaarst 2
Deutschland

PRINTED IN JAPAN